

# Padrões de Projeto Prototype

Data: 08/05/2018

Discente: Raymison Asthon Maklouf Ramos

Disciplina: Padrões de Projeto

Período: 2018/1

# Prototype

Problema: Criar um objeto novo, mas aproveitar o estado previamente existente em outro objeto.

Principal conceito OO: herança.

# Prototype

## Intenção

Especificar os tipos de objetos a serem criados usando uma instância-protótipo e criar novos objetos pela cópia desse protótipo.

# Prototype

## Motivação

Criar novos objetos com baixo custo e complexidade.

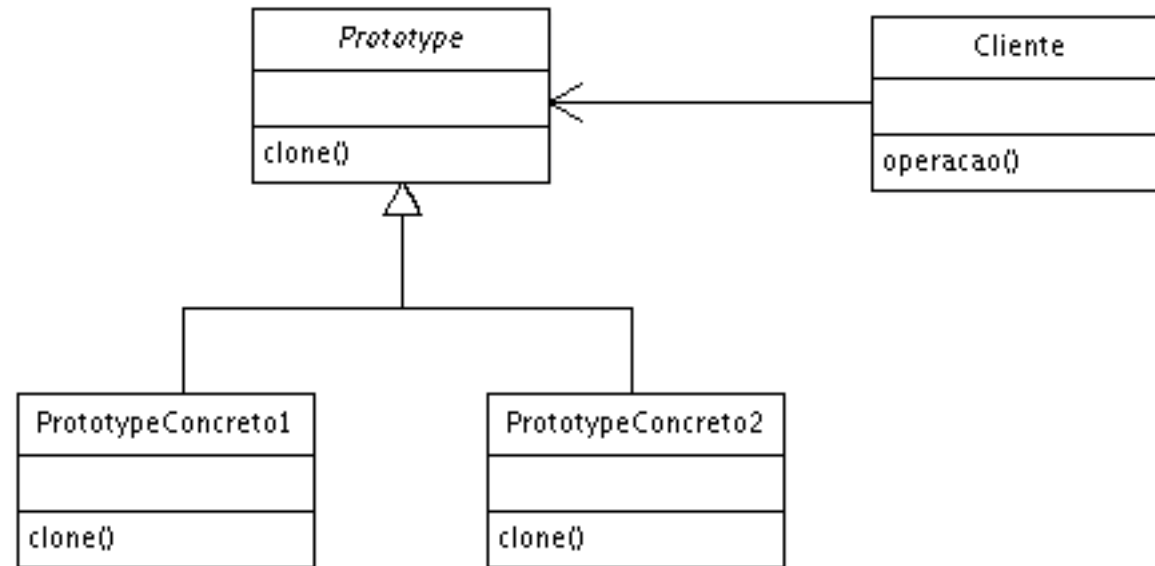
# Prototype

## Aplicabilidade

Quando as classes a instanciar forem especificadas em tempo de execução.

# Prototype

## Diagrama de classe



# Prototype

## Referências

Gamma, Erich; Richard Helm, Ralph Johnson, John M. Vlissides. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre, RS: Bookman.

Rocha, Helder. Padrões de Design com Aplicações em Java. Curso J930: Design Patterns. ARGONAVIS, 2005.

Macedo, Ester. Padrões de Projeto Prototype. Disponível em: <<http://slideplayer.com.br/slide/344636/>> Acesso em: 29 de abril de 2018.